



## FORCE RAPIDE D'INTERVENTION CABLE



### Téléportation

**X** : Gagnez +1 pour chaque autre Héros **X** que vous avez déjà joué ce tour-ci.

3+

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ARMÉE D'UN HOMME CABLE



5+

Mettez KO autant de cartes de votre main pour gagner +1 par carte mise KO.

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ATTIRER LEURS BALLES COLOSSUS



Recevez une Blessure.

3

Lorsqu'on est chargé par un titan en acier, ça occupe un peu l'attention.

1

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ATTIRER LEURS BALLES COLOSSUS



Recevez une Blessure.

3

Lorsqu'on est chargé par un titan en acier, ça occupe un peu l'attention.

1

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ATTIRER LEURS BALLES COLOSSUS



Recevez une Blessure.

3

Lorsqu'on est chargé par un titan en acier, ça occupe un peu l'attention.

1

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ATTIRER LEURS BALLES COLOSSUS



Recevez une Blessure.

3

Lorsqu'on est chargé par un titan en acier, ça occupe un peu l'attention.

1

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## ATTIRER LEURS BALLES COLOSSUS



Recevez une Blessure.

3

Lorsqu'on est chargé par un titan en acier, ça occupe un peu l'attention.

1

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## INVULNERABILITÉ COLOSSUS



2

Lorsque vous devriez recevoir une Blessure, vous pouvez défausser cette carte pour piocher deux cartes à la place.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



## INVULNERABILITÉ COLOSSUS



2

Lorsque vous devriez recevoir une Blessure, vous pouvez défausser cette carte pour piocher deux cartes à la place.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY